Progression modules EST

La progression présentée sous forme synoptique dans ce document[1] est centrée principalement sur une approche intuitive du nombre et du calcul par des procédures de quantification approchée ou d'estimation (modules 0, 1, 2, 3 et 4). Elle concerne également l'enseignement des grandeurs et mesures (module 5) pour le repérage temporel (heure et demi-heure), la connaissance et l'utilisation de l'euro, les longueurs et masses. Au total, elle est répartie sur 32 séances de quarante-cinq minutes (séances longues) et 14 séances de 30 minutes (séances courtes).

Le module 0, organisé autour de trois séances longues, est une initiation à l'estimation. L'un des objectifs essentiel est de préparer les élèves à l'utilisation du logiciel Estimateur.

Les modules 1 à 4 concernent directement l'utilisation du logiciel Estimateur pour appréhender les collections (module 1), les nombres de 1 à 100 (module 2), les additions (module 3) et les soustractions (module 4). Le module 1 comporte deux séances longues et les modules 2, 3 et 4 peuvent être distribués sur 21 séances longues (selon la progression individuelle des élèves)

Le cinquième et dernier module se rapporte aux grandeurs et mesures. Il comporte 6 séances longues (dont une pour le repérage temporel, trois pour la connaissance et l'utilisation de l'euro, et une pour les longueurs et masses) et 14 séances courtes (respectivement six, huit et deux séances).

[1] Ce document « Progression modules EST » est à mettre en lien avec le document « Déroulement modules EST » qui décrit chaque séance de la progression. Il sera complété par une introduction plus précise des différents modules

Module	**Est Mod 0 : Initiation à l'estimation**		
Semaine	Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3
Séance(s)	Est Mod 0,1 : 1 SL	Est Mod 0,2 : 1 SL	Est Mod 0,3 : 1 SL
Enjeux	- Première approche de l'estimation pour l'année de CP - Familiarisation avec la règle numérique de réponse utilisée dans l'estimateur. - Lecture et écriture des nombres de 0 à 30		
Compétences	- Sait faire la correspondance approximative entre un nombre et la quantité correspondante (de 0 à 32) - Sait lire certains nombres jusqu'à 30 - Connait l'ordre des nombres		
Description	- ***Organisation*** : séance classe entière - ***Matériel*** : vidéoprojecteur, matériel à projeter, ardoises des élèves - ***Activité 1*** *: trouver la règle numérique qui correspond à la quantité projetée – 20 minutes* L'enseignant projette au tableau une série de quantités (jusqu'à 12). **« Il y a des objets qui vont apparaître très vite au tableau et vous ne pourrez pas les compter. Il va falloir deviner combien il y en à peu près ».** Puis il propose aux enfants deux règles de réponse (A ou B). Les élèves notent sur l'ardoise la lettre qui correspond à la règle reprenant la quantité proposée. **« D'après vous, sur quelle règle de réponse on a bien placé la quantité que vous avez vu ? Notez la réponse sur votre ardoise. »** Puis on présente les règles de réponses. <u>Validation :</u>	- ***Organisation*** : séance classe entière - ***Matériel*** : vidéoprojecteur, matériel à projeter, ardoises des élèves - ***Activité 1*** *: trouver la règle numérique qui correspond à la quantité projetée – 20 minutes* L'enseignant projette au tableau une série de quantités (jusqu'à 20). **« Il y a des objets qui vont apparaître très vite au tableau et vous ne pourrez pas les compter. Il va falloir deviner combien il y en à peu près ».** Puis il propose aux enfants deux règles de réponse (A, B). Les élèves notent sur l'ardoise la lettre qui correspond à la règle reprenant la quantité proposée. **« D'après vous, sur quelle règle de réponse on a bien placé la quantité que vous avez vu ? Notez la réponse sur votre ardoise. »** Puis on présente les règles de réponses. <u>Validation :</u> L'ardoise est montrée au maître et aux autres	- ***Organisation*** : séance classe entière - ***Matériel*** : vidéoprojecteur, matériel à projeter, ardoises des élèves - ***Activité 1*** *: trouver la règle numérique qui correspond à la quantité projetée – 20 minutes* L'enseignant projette au tableau une série de quantités (jusqu'à 32). Les trois 1ères diapositives permettent de fournir aux enfants un ancrage de certaines quantités. **« Il y a des objets qui vont apparaître très vite au tableau et vous ne pourrez pas les compter. Il va falloir deviner combien il y en à peu près ».** Puis il propose aux enfants deux ou trois règles de réponse (A, B ou C). Les élèves notent sur l'ardoise la lettre qui correspond à la règle reprenant la quantité proposée. **« D'après vous, sur quelle règle de réponse on a bien placé la quantité que vous avez vu ? Notez la réponse sur votre ardoise. »** Puis on présente les règles de réponses.

L'ardoise est montrée au maître et aux autres élèves de la classe. On verbalise et réfléchit ensuite sur chaque proposition. Variables : variation des bornes et de la graduation de la règle. Une progression réfléchie des règles est proposée. - ***Activité 2*** : lecture et écriture des nombres jusqu'à 12 – 20 minutes *Etape 1 :* **« Regarde ces bandes numériques. Il manque 1 chiffre. Écris-le sur ton ardoise. »** Validation : Le résultat est montré à l'ensemble de la classe. Le maître invite certains élèves à verbaliser leur résultat. *Etape 2 :* **« Je vais vous donner des nombres à l'oral. Ecrivez-les sur vos ardoises. »** Validation : Le résultat est montré à l'ensemble de la classe. Le maître invite certains élèves à verbaliser leur résultat. *Etape 3 :* **« Aide Kermite à retrouver son nénuphar. Pour cela, écris sur ton ardoise le chiffre qui manque afin de compléter le chemin. »** Validation : Le résultat est montré à l'ensemble de la classe. Le maître invite certains élèves à verbaliser leur résultat. *Etape 4 :* **« Des nombres vont apparaître dans le désordre. A toi de les remettre dans l'ordre sur ton ardoise ».**	élèves de la classe. On verbalise et réfléchit ensuite sur chaque proposition. Variables : Variation des bornes et de la graduation de la règle. Une progression réfléchie des règles est proposée. - ***Activité 2*** : lecture et écriture des nombres jusqu'à 12 – 20 minutes *Etape 1 :* Les élèves sont par groupes de deux. *«* **Voilà 20 étiquettes nombres de 1 à 20. Rangez-les sur votre table. Vous expliquerai comment vous avez fait ensuite. »** La grandeur de la table ne permet pas d'aligner les 20 étiquettes en une seule ligne. Il faudra couper la ligne numérique. Validation : Le maître passe dans les groupes et les élèves expliquent leur rangement. *Etape 2 :***« Regarde ces bandes numériques. Il manque 1 nombre. Écris-le sur ton ardoise. »** Validation : Le résultat est montré à l'ensemble de la classe. Le maître invite certains élèves à verbaliser leur résultat. *Etape 3 :* **« Je vais vous donner des nombres à l'oral. Ecrivez-les sur vos ardoises. »** Validation : Le résultat est montré à l'ensemble de la classe. Le maître invite certains élèves à verbaliser leur résultat. *Etape 4 :* **« Aide Kermite à retrouver son nénuphar. Pour cela, écris sur ton ardoise le**	Validation : L'ardoise est montrée au maître et aux autres élèves de la classe. On verbalise et réfléchit ensuite sur chaque proposition. Variables : variation des bornes et de la graduation de la règle. Une progression réfléchie des règles est proposée. - ***Activité 2*** : lecture et écriture des nombres jusqu'à 30 – 20 minutes *Etape 1 :* Les élèves sont par groupes de deux. *«* **Voilà 30 étiquettes nombres de 1 à 30. Rangez-les sur votre table. Vous expliquerai comment vous avez fait ensuite. »** La grandeur de la table ne permet pas d'aligner les 30 étiquettes en une seule ligne. Il faudra couper la ligne numérique. Validation : Le maître passe dans les groupes et les élèves expliquent leur rangement. *Etape 2 :***« Regarde ces bandes numériques. Il manque 1 nombre. Écris-le sur ton ardoise. »** Validation : Le résultat est montré à l'ensemble de la classe. Le maître invite certains élèves à verbaliser leur résultat. *Etape 3 :* **« Je vais vous donner des nombres à l'oral. Ecrivez-les sur vos ardoises. »** Validation : Le résultat est montré à l'ensemble de la classe. Le maître invite certains élèves à verbaliser leur résultat.

	Validation : Le résultat est montré à l'ensemble de la classe. Le maître invite certains élèves à verbaliser leurs résultats. *Etape 5 :* **« Vous allez tirer une étiquette nombre. Ecrivez sur votre ardoise, le nombre qui vient juste après et celui qui est juste avant »** **« Nous allons maintenant reconstituer la bande numérique. Qui a l'étiquette 1 ? Viens nous montrer ton ardoise et nous lire ce que tu as écrit. Puis tu mets ton étiquette au tableau. Qui vient ensuite ?... »** Validation : Par les échanges entre élèves et avec l'enseignant.	**nombre qui manque afin de compléter le chemin. »** Validation : Le résultat est montré à l'ensemble de la classe. Le maître invite certains élèves à verbaliser leur résultat.	
Référence aux IO. 2008	- Connaître les nombres entiers inférieurs à 100		

Module	**Est Mod 1: Estimateur – Collections**
Semaines	Semaines 4 et 5
Séance(s)	2 séances longues
Enjeux	- Mise en place et familiarisation au logiciel estimateur
Compétences	- Notion de cardinalité : comprend qu'à chaque quantité correspond une et une seule place sur la règle - Sait faire la correspondance entre un nombre et une quantité dans le domaine numérique de 0 à 24
Description	- ***Organisation*** : séance classe entière en salle informatique, groupes homogènes de deux élèves (voir trois) par ordinateur - ***Matériel*** : ordinateurs, vidéoprojecteur, logiciel Estimateur, jeu pour utiliser la souris, 1 livret mode d'emploi et parcours Estimateur par ordinateur. - ***Etape préliminaire*** *: Utilisation de la souris.* On aura vérifié au préalable que tous les enfants sont en mesure d'utiliser la souris. Pour cela, un petit jeu sur ordinateur peut être proposé à chaque élève dans une précédente séance en salle informatique ou à défaut en amont de cette séance ci. - ***Etape 2*** *: introduction au logiciel et fonctionnement des séances d'Estimateur* On présente aux élèves le livret mode d'emploi qui va les aider à utiliser le logiciel de la manière la plus autonome possible. Deux possibilités en fonction des moyens disponibles dans les écoles : ▪ Si un vidéoprojecteur est disponible dans la salle informatique, le maître démarre une session quantité et explique les étapes du logiciel aux enfants en projetant son écran aux élèves. Il répond à quelques items puis peut demander à des élèves de venir répondre à sa place. Au fur et à mesure de la présentation, il fait le lien avec le livret mode d'emploi disponible sur chaque table. ▪ Si non, le maître prend quelques élèves pendant que les autres réalisent par exemple le jeu de familiarisation avec la souris. Il leur explique le fonctionnement du logiciel et réalise quelques essais avec eux. - ***Etape 3*** *: Estimateur en module quantité de 0 à 24* Le maître constitue des groupes homogènes de deux ou trois élèves par ordinateur. Ce mode de fonctionnement va permettre aux enfants d'apprendre à verbaliser entre eux à chaque essai et à réfléchir ensemble en fonction des connaissances de chacun. **« Vous allez voir sur l'écran une collection de carrés. Attention, ça va très vite. Combien il y avait de carrés à peu près ? Cliquez sur la règle numérique de réponse à l'endroit qui correspond ».**

	Chaque groupe commence une session, les élèves manipulant chacun leur tour. On distribue à chaque groupe un « Parcours Estimateur » où il pourra situer son évolution et travailler en autonomie. Ce parcours précise, pour chaque niveau de difficulté et chaque module du logiciel, les paramètres à sélectionner par les enfants. Quand le niveau de réussite à une session est de 75%, le groupe peut colorier le personnage correspondant au niveau atteint et poursuivre dans son parcours en ajustant les paramètres en fonction de ce qui est indiqué dans le « Parcours Estimateur ». <u>Validation :</u> Par le programme Estimateur lui-même. L'enseignant passe dans les groupes et fait verbaliser régulièrement les enfants sur ce qui a été fait. Il observe les évolutions de chaque groupe et peut venir en aide à ceux qui sont le plus en difficulté. <u>Variable :</u> Selon l'avancée dans le parcours, graduation de la règle et précision de la réponse.
Référence aux I.O. 2008	- Connaître les nombres entiers inférieurs à 100 - Comparer, ranger, encadrer ces nombres

Module	**Est Mod 2: Estimateur – Nombre**
Semaines	Semaines 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 29, 30
Séance(s)	21 séances longues
Enjeux	- Notion de cardinalité : comprendre qu'à chaque nombre correspond une et une seule place sur la règle
Compétences	- Sait lire et écrire les nombres de 1 à 100 - Sait ranger un nombre en se référant à certains nombres repères
Description	- ***Organisation*** : séance classe entière en salle informatique, groupes homogènes de deux élèves (voir trois) par ordinateur. Chaque séance est composée de deux modules au moins (collections et nombre / nombre et addition / addition et soustraction, / nombre, addition et soustraction…). Selon le groupe, l'enseignant choisit le temps consacré à chaque module… - ***Matériel*** : ordinateurs, vidéoprojecteur, logiciel Estimateur, 1 livret mode d'emploi et parcours Estimateur par ordinateur. - ***Activité :*** *Estimateur en module nombre* Les groupes initialement constitués restent les mêmes tant que possible. **« Un nombre va apparaître au milieu de l'écran. Vous allez devoir le situer le plus exactement possible sur la règle de réponse situé en bas de l'écran».** Chaque groupe se réfère à son « Parcours Estimateur » pour paramétrer le logiciel. Quand le niveau de réussite à une session est de 75%, le groupe peut colorier le personnage correspondant au niveau atteint et poursuivre dans son parcours en ajustant les paramètres en fonction de ce qui est indiqué dans le « Parcours Estimateur ».. <u>Validation :</u> Par le programme Estimateur lui-même. L'enseignant passe dans les groupes et fait verbaliser régulièrement les enfants sur ce qui a été fait. Il observe les évolutions de chaque groupe et peut venir en aide à ceux qui sont le plus en difficulté. <u>Variables :</u> Les niveaux du parcours évoluent en difficulté progressive puisque la taille des nombres, la précision de la réponse attendue ainsi que la graduation de la règle de réponse évoluent au fur et à mesure des sessions.
Référence aux I.O. 2008	- Connaître les nombres entiers inférieurs à 100 - Comparer, ranger, encadrer ces nombres

Module	**Est Mod 3: Estimateur – Addition**
Semaines	Semaines 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 29, 30
Séance(s)	20 séances longues
Enjeux	- A chaque addition de deux nombres correspond un nombre précis, situable sur une règle.
Compétences	- Sait faire correspondre un nombre exact et sa localisation sur la ligne numérique (de 1 à 100) - Sait trouver rapidement le total d'une addition en approximant son résultat - Utilise et mémorise les tables d'addition - Sait situer, sur la règle numérique, le résultat d'une addition (a+b) par rapport aux deux nombres dont cette addition est constituée.
Description	- ***Organisation*** : séance classe entière en salle informatique, groupes homogènes de deux élèves (voir trois) par ordinateur. Chaque séance est composée de deux modules au moins (collections et nombre / nombre et addition / addition et soustraction, / nombre, addition et soustraction…). Selon le groupe, l'enseignant choisit le temps consacré à chaque module… - ***Matériel*** : ordinateurs, vidéoprojecteur, logiciel Estimateur, 1 livret mode d'emploi et parcours Estimateur par ordinateur. - ***Activité :*** *Estimateur en module addition* Les groupes initialement constitués restent les mêmes tant que possible. **« Une addition va apparaître au milieu de l'écran. Vous allez devoir situer le plus exactement possible le résultat de cette addition sur la règle de réponse situé en bas de l'écran »** Chaque groupe se réfère à son « Parcours Estimateur » pour paramétrer le logiciel. Quand le niveau de réussite à une session est de 75%, le groupe peut colorier le personnage correspondant au niveau atteint et poursuivre dans son parcours en ajustant les paramètres en fonction de ce qui est indiqué dans le « Parcours Estimateur ». <u>Validation :</u> Par le programme Estimateur lui-même L'enseignant passe dans les groupes et fait verbaliser régulièrement les enfants sur ce qui a été fait. Il observe les évolutions de chaque groupe et peut venir en aide à ceux qui sont le plus en difficultés. Il peut insister lors des échanges sur le fait que le résultat d'une addition est forcément plus grand que les deux nombres qui la composent (en s'aidant de la place des nombres sur la ligne numérique). <u>Variables :</u> Les niveaux du parcours évoluent en difficulté progressive puisque la taille des nombres, la précision de la réponse attendue ainsi que la graduation de la règle de réponse évoluent au fur et à mesure des sessions.
Référence aux I.O. 2008	- Connaître les nombres entiers inférieurs à 100 - Comparer, ranger, encadrer ces nombres - Additionner - Restituer et utiliser les tables d'addition

Module	**Est Mod 4: Estimateur – Soustraction**
Semaines	Semaines 12, 13, 14, 16, 17, 18, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 29, 30
Séance(s)	15 séances longues
Enjeux	- A chaque soustraction de deux nombres correspond un troisième nombre situable sur la règle.
Compétences	- Sait faire correspondance un nombre exact et sa localisation sur la ligne numérique (de 1 à 100) - Sait trouver rapidement le total d'une soustraction en approximant son résultat et développer un automatisme dans la soustraction - Utilise et mémorise les tables d'addition - Sait situer, sur la règle numérique, le résultat d'une soustraction (a-b) par rapport aux deux nombres dont cette soustraction est constituée.
Description	- ***Organisation*** : séance classe entière en salle informatique, groupes homogènes de deux élèves (voir trois) par ordinateur. Chaque séance est composée de deux modules au moins (collections et nombre / nombre et addition / addition et soustraction, / nombre, addition et soustraction…). Selon le groupe, l'enseignant choisit le temps consacré à chaque module… - ***Matériel*** : ordinateurs, vidéoprojecteur, logiciel Estimateur, 1 livret mode d'emploi et parcours Estimateur par ordinateur. - ***Activité :*** *Estimateur en module soustraction* Les groupes initialement constitués restent les mêmes tant que possible. **« Une soustraction va apparaître au milieu de l'écran. Vous allez devoir situer le plus exactement possible le résultat de cette soustraction sur la règle de réponse situé en bas de l'écran».** Chaque groupe se réfère à son « Parcours Estimateur » pour paramétrer le logiciel. Quand le niveau de réussite à une session est de 75%, le groupe peut colorier le personnage correspondant au niveau atteint et poursuivre dans son parcours en ajustant les paramètres en fonction de ce qui est indiqué dans le « Parcours Estimateur ». <u>Validation :</u> Par le programme Estimateur lui-même. L'enseignant passe dans les groupes et fait verbaliser régulièrement les enfants sur ce qui a été fait. Il observe les évolutions de chaque groupe et peut venir en aide à ceux qui sont le plus en difficulté. Il peut insister lors des échanges sur le fait que le résultat d'une soustraction est forcément plus petit que les deux nombres qui la composent (en s'aidant de la place des nombres sur la ligne numérique). <u>Variables :</u> Les niveaux du parcours évoluent en difficulté progressive puisque la taille des nombres, la précision de la réponse attendue ainsi que la graduation de la règle de réponse évoluent au fur et à mesure des sessions.
Référence aux I.O. 2008	- Connaître les nombres entiers inférieurs à 100 - Comparer, ranger, encadrer ces nombres - Soustraire

Module	**Est Mod 5: Grandeurs et mesures**	
Sous-module	5,1 ; 5,2 ; 5,3 : Heures et demi heures	
Semaines	Semaine 6	Semaine 10
Séance(s)	1 séance longue	2 séances courtes
Enjeux	- Construction de la frise évènementielle - Repérer la succession des évènements dans une journée	
Compétences	- Sait classer des évènements dans l'ordre chronologique - Sait se repérer dans la journée de classe	- Construction de la frise horaire
Description	- ***Organisation*** : séance en classe entière - ***Matériel*** : Photographies ou pictogrammes d'activités de la vie de classe, frise évènementielle, un curseur pour situer l'activité en cours - ***Activité*** *: construction de la frise évènementielle* (cf. fiche d'activité Heures) Durant le mois de septembre, le maître a rassemblé un ensemble de photographies ou de dessins sur les temps de classe rythmant la journée scolaire : début de l'école, le travail, les récréations, le déjeuner, la fin de l'école. Par groupe de 4, les élèves doivent organiser les photos et pictogrammes afin de reproduire une journée de classe. Dans un second temps, une mise en commun du travail de chaque groupe est effectuée ainsi que la construction d'une frise évènementielle collective de classe, avec curseur de repérage. Cette frise est accrochée à un endroit visible de tous. - ***Rituel :*** *apprendre à utiliser la frise et repérer les évènements de la journée* Durant le reste du mois, les élèves vont apprendre à utiliser cette frise. Ponctuellement dans la journée, le maître demande aux élèves où l'on se situe sur la frise et le curseur est placé au bon endroit. Cette activité est reproduite régulièrement à différents moments de la journée. C'est aussi à cette période qu'on peut discuter de la notion matin et après-midi.	- Sait mettre en correspondance heures et moments de la journée - Comprend qu'à chaque évènement correspond un horaire et sait se repérer dans une journée de classe.
Référence aux I.O. 2008	- Repérer des évènements de la journée en utilisant les heures et les demi-heures	

Module	**Est Mod 5: Grandeurs et mesures**	
Sous-module	5,15 ; 5,16 ; 5,17 ; 5,18 : Heures et demi heures	
Semaines	Semaine 30	Semaine 31
Séance(s)	2 séances courtes	2 séances courtes
Enjeux	- Savoir utiliser le repérage d'évènements de la journée dans des situations de la vie courante.	
Compétences	- Sait résoudre des mini-problèmes de la vie quotidienne en utilisant les heures et les demi-heures.	
Description	- ***Organisation :*** séance en classe entière - ***Matériel :*** fiches problèmes avec un problème par fiche, une frise horaire individuelle et un espace pour chercher. - ***Activité*** *: Répondre à de mini-problèmes sur les heures* (cf. fiche d'activité Heures) Lors de chaque séance, un problème est posé aux élèves. A l'aide d'une frise horaire individuelle bornée 0H et 24H, de la frise évènementielle et de la frise horaire collectives toujours présentes en classe, les élèves doivent trouver la réponse. Validation : un échange de procédures avec explication est réalisé au tableau par les élèves. Une affiche récapitulant les procédures est réalisée et reste affichée dans la classe pour pouvoir resservir lors des séances suivantes.	
Référence aux I.O. 2008	- Repérer des évènements de la journée en utilisant les heures et les demi-heures.	

Module	**Est Mod 5: Grandeurs et mesures**	
Sous-module	5,4 ; 5,5 ; 5,6 ; 5,7 ; 5,8 : Connaissance et utilisation de l'euro	
Semaines	Semaine 19	Semaine 20
Séance(s)	1 séance longue	4 séances courtes
Enjeux	- 1ère approche des pièces et billets	- Systématisation de la connaissance des pièces et billets
Compétences	- Connaître les pièces et billets en euros - Distinguer nombre de pièces, billets et valeur représentée	- Comparer des sommes - Comparer un ensemble de pièces et billets avec une valeur - Constituer un ensemble de pièces et billets correspondant à une valeur
Description	- ***Organisation*** : séance en classe entière puis par petits groupes - ***Matériel*** : *f*aux billets de 10 € et 20€ et fausses pièces de 1€, 2€ et 5€ + un porte-monnaie contenant un exemplaire de chaque pièce et billet + aimants personnages - ***Activité :*** *manipuler pièces et billets afin d'en comprendre les caractéristiques et leurs valeurs.* (cf. fiche d'activité Euro) 1) Par groupe de 4 : chaque groupe reçoit un ensemble de pièces et billets qu'il doit classer afin d'en faire apparaître les critères (forme, taille, couleur et valeur). On en dresse la liste au tableau. 2) En classe entière : l'enseignant décrit un billet ou une pièce sans en donner la valeur. Les élèves doivent trouver de quel élément il s'agit et le noter sur l'ardoise. *1ère variante* : un élève choisi un billet ou une pièce et le décrit à son tour. *2ème variante* : l'enseignant choisi un élément. Les élèves posent des questions auxquelles il répondra par oui ou par non. 3) Par groupe de deux : trois personnages sont représentés au tableau avec les pièces et billets qu'ils possèdent. Le but est de trouver celui qui possède le plus d'argent. Une feuille de recherche reprenant personnages et sommes correspondantes est distribuée à chaque groupe ; feuille sur laquelle les élèves peuvent écrire leur réflexion. Pour les enfants en difficultés, l'enseignant peut distribuer les sommes de chaque personnage afin de faciliter la comparaison.	- ***Organisation*** : individuel - ***Matériel*** : fiches pour chaque séance courte + pièces et billets à disposition (aide pour les enfants en difficultés ou validation) - ***Activité :*** *fiche d'activités sur l'euro à remplir* Une fiche par séance distribuée aux élèves qui travaillent pour la plupart en autonomie. L'enseignant travaille avec les enseignants en difficulté et utilise la monnaie à disposition pour vérifier ou aider à la compréhension.
Référence aux I.O. 2008	- Connaître et utiliser l'euro	

Module	**Est Mod 5: Grandeurs et mesures**	
Sous-module	5,10 ; 5,11 ; 5,12 ; 5,13 ; 5,14 : Echanges et partages sur l'euro	
Semaines	Semaine 27	Semaine 28
Séance(s)	1 séance longue	4 séances courtes
Enjeux	- 1ère approche des pièces et billets	- Systématisation des échanges et partages
Compétences	- Composer une somme en euro - Echanger - Partager une somme en euro	
Description	- ***Organisation*** : par groupe de 4 - ***Matériel*** : pièces de 1€ et 2€ et billets de 5€, 10€ et 20 € + étiquette « prix à atteindre » ***Activité :*** *réaliser une somme de quatre manières différentes puis la partager de manière équitable entre 4 personnes.* (cf. fiche d'activité Euro) L'enseignant montre une étiquette « prix à atteindre » que chaque groupe doit constituer de quatre manières différentes (pièces et billets à disposition). Ensuite, chaque élève a récupéré une des compositions et la partage de manière équitable entre tous les membres du groupe. Les enfants peuvent échanger les billets et les pièces si nécessaire. Enfin, chacun peut compter combien il a récupéré d'argent en tout (ils peuvent remarquer que l'addition de chaque membre du groupe permet d'obtenir la somme initiale de l'activité). L'enseignant valide les compositions et fait verbaliser les procédures à chaque étape.	- ***Organisation*** : individuel - ***Matériel*** : pièces et billets + enveloppes avec consignes ***Activité :*** *composition et partage d'une somme* Les élèves reçoivent une enveloppe avec une consigne et doivent y répondre individuellement. Les consignes sont du type : A) Réalise telle somme de deux manières différentes B) Partage cette somme en trois parts égales Les pièces et billets sont à disposition pour constituer les sommes ou réaliser des échanges. L'enseignant travaille avec les enfants en difficulté pour les aider dans la réflexion et la manipulation si besoin.
Référence aux I.O. 2008	- Connaître et utiliser l'euro	

Module	**Est Mod 5: Grandeurs et mesures**
Sous-module	5,19
Semaines	Semaine 31
Séance(s)	1 séance longue
Enjeux	- 1ère approche des pièces et billets
Compétences	- Composer une somme en euro - Echanger - Partager une somme en euro
Description	- ***Organisation*** : en classe entière, sur ordinateur - ***Matériel*** : jeu « La caisse » de Calcul@TICE - ***Activité :***
Référence aux I.O. 2008	- Connaître et utiliser l'euro

Module	**Est Mod 5: Grandeurs et mesures**	
Sous-module	5,9 ; 5,20 : Longueurs et masses	
Semaines	Semaine 21	Semaine 32
Séance(s)	1 séance longue	1 séance longue
Enjeux	-	-
Compétences	-	
Description	- ***Organisation*** : - ***Matériel*** : ***Activité :***	- ***Organisation*** : - ***Matériel*** :
Référence aux I.O. 2008	- Comparer et classer des objets selon leur longueur et leur masse	-